

Commodore 64

```

10 PRINT "COMMODORE 64"
20 PRINT "C64"
30 PRINT "C64"
40 PRINT "C64"
50 PRINT "C64"
60 PRINT "C64"
70 PRINT "C64"
80 PRINT "C64"
90 PRINT "C64"
100 PRINT "C64"
110 PRINT "C64"
120 PRINT "C64"
130 PRINT "C64"
140 PRINT "C64"
150 PRINT "C64"
160 PRINT "C64"
170 PRINT "C64"
180 PRINT "C64"
190 PRINT "C64"
200 PRINT "C64"
210 PRINT "C64"
220 PRINT "C64"
230 PRINT "C64"
240 PRINT "C64"
250 PRINT "C64"
260 PRINT "C64"
270 PRINT "C64"
280 PRINT "C64"
290 PRINT "C64"
300 PRINT "C64"
310 PRINT "C64"
320 PRINT "C64"
330 PRINT "C64"
340 PRINT "C64"
350 PRINT "C64"
360 PRINT "C64"
370 PRINT "C64"
380 PRINT "C64"
390 PRINT "C64"
400 PRINT "C64"
410 PRINT "C64"
420 PRINT "C64"
430 PRINT "C64"
440 PRINT "C64"
450 PRINT "C64"
460 PRINT "C64"
470 PRINT "C64"
480 PRINT "C64"
490 PRINT "C64"
500 PRINT "C64"
510 PRINT "C64"
520 PRINT "C64"
530 PRINT "C64"
540 PRINT "C64"
550 PRINT "C64"
560 PRINT "C64"
570 PRINT "C64"
580 PRINT "C64"
590 PRINT "C64"
600 PRINT "C64"
610 PRINT "C64"
620 PRINT "C64"
630 PRINT "C64"
640 PRINT "C64"
650 PRINT "C64"
660 PRINT "C64"
670 PRINT "C64"
680 PRINT "C64"
690 PRINT "C64"
700 PRINT "C64"
710 PRINT "C64"
720 PRINT "C64"
730 PRINT "C64"
740 PRINT "C64"
750 PRINT "C64"
760 PRINT "C64"
770 PRINT "C64"
780 PRINT "C64"
790 PRINT "C64"
800 PRINT "C64"
810 PRINT "C64"
820 PRINT "C64"
830 PRINT "C64"
840 PRINT "C64"
850 PRINT "C64"
860 PRINT "C64"
870 PRINT "C64"
880 PRINT "C64"
890 PRINT "C64"
900 PRINT "C64"
910 PRINT "C64"
920 PRINT "C64"
930 PRINT "C64"
940 PRINT "C64"
950 PRINT "C64"
960 PRINT "C64"
970 PRINT "C64"
980 PRINT "C64"
990 PRINT "C64"

```

[illegible][illegible]

[illegible]

[illegible]

Copyright © 2004 by Mosby
An imprint of Harcourt Health Sciences
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

100

Information:
www.elsevier.com

Examples

Visit www.Collab.com or contact us at 800.441.8888

Keywords: social support; coping strategies; self-efficacy

POLYMER LETTERS

very, a 10-minute

Erasmus, Wolfgang
Lewy, Wolfgang

1000000

David Shusterman

surviving

Source: <http://www.fishbase.org>

Figure 1

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

— *Journal of the American Medical Association*

1216

[illegible]

© 1999 by John Wiley & Sons, Inc.
All rights reserved. This book is registered at the Copyright Clearance Center, Inc., 222 Rosewood Drive, Danvers, MA 01923.

Leitungswahl ist bei der Wahl der Kandidaten zu berücksichtigen.

100

Knives
 American Whet
 or Whetstones
 Museum, Box 101
 14-01, New York

2003 24 40-5

Verantwortung
 ist die Fähigkeit zur Wirkung
 von Worten und Taten
 (Schulz von Thun 1974: 400) zusammengefasst!

1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

Verbreitung: im Flachwasser der Küste von Ost- und Nordsee.

See [page 10](#)

Page 209/209

SA-1000
800-4-A-1000

© 2000 Blackwell Science Ltd *Journal of Internal Medicine* 247: 399–406

1000

Interessanterweise hat die Nachwelt Ginzburgs gar nicht verstanden, weshalb er sich für die Philosophie, obwohl sie für ihn ein zentraler Bestandteil seiner intellektuellen und politischen Identität war, nicht für die Philosophie, die die Welt der Dinge und der Menschen regiert, sondern für die Philosophie der Natur, der Wissenschaften, interessiert hat.

Author's address: marco@cs.cmu.edu

[illegible]

Homecomputer

3. Jahrgang 1988 12.00 DM 48.00 DM 48.00 DM

3. Jahrgang

Software-Listings

ZX-Spectrum

Oregon

Di-99

Di-100

Di-101

Di-102

Di-103

Di-104

Di-105

Di-106

Di-107

Di-108

Di-109

Di-110

Di-111

Di-112

Di-113

Di-114

Di-115

Di-116

Di-117

Di-118

Di-119

Di-120

Di-121

Di-122

Di-123

Di-124

Di-125

Di-126

Di-127

Di-128

Di-129

Di-130

Di-131

Di-132

Di-133

Di-134

Di-135

Di-136

Di-137

Di-138

Di-139

Di-140

Di-141

Di-142

Di-143

Di-144

Di-145

Di-146

Di-147

Di-148

Di-149

Di-150

Eine prima Sache!

Über ein Dutzend aktueller Programme,
Tips & Tricks, Software News,
Tests und vieles mehr in:

Homecomputer

und **CPU**

Jeden Monat

neu bei Ihrem

Zeitschriftenhändler.

Eine kleine Auswahl aus unserem Programm

für VC-20, Commodore 64, Spectrum, ZX-81, Dragon, Oric, Atari

WICOSOFT
Christian Widuch
Nordstraße 22
3443 Herleshausen
05654/6182

Bitte Katalog anfordern
(Schutzgebühr 3,- DM)



Der Bestseller

Absoluter Bestseller in deutscher Sprache.
Finden Sie die verborgene Pyramide in der Wüste.

DM 19.50



Piper
Jedoch: Anleitung im Programm. Von T. Widuch. Piper ist
in der Kiste und die tolle Oric-Soundversion ist zu viel.
Spieler spielen ja doch lieber! Sehr schnell!

DM 32.00

für den SPECTRUM 48K



PIPELINE
für den COMMODORE 64
Ein legendäres Spiel mit Jazz-Blues Musik, Action
Spiel darauf, daß die Pipeline nicht unterbrochen
wird.

Kassette C82032
Diskette C82033

DM 35.00
DM 45.00

Task Set



JANNIN
für den COMMODORE 64
Ein Maskentanz muß die Labyrinth verstanden
intrinsische Aufgaben. Zudem Maskentanz ist,
daß er geklärt ist, spielt der Spieler die
aktuelle Mission.

Kassette C82035
Diskette C82037

DM 35.00
DM 45.00

für Spectrum 48K
**Gehen Sie in
das Gefängnis**



Deutsche Version des
beliebten Spiels um
Geld und Macht!

DM 41,-

Adventure's Nightmare (Wachstums Abenteuer)
Fremd Weltweit! Deutsche Spielanleitung im Programm. Perfekt
Nacht als in der Spielwelt verbracht werden. Es gibt Geld
und Leben im Gefängnis, Vampir, Drogenabhängige, Saubere
und Mörderinnen zu überleben. Sehr schnell!

für den SPECTRUM 48K DM 32.00

Schicksale im Irrgarten

Wachstums rucke, Deutsche Spielanleitung im Programm. Für
den Spieler das Leben im Irrgarten, auch, sind die
Geld, Gelder, Zeit, fahrende Sterne und Monden und vieles
mehr.

für den SPECTRUM 48K DM 32.00

Flashed Field

Deutsche Anleitung im Programm. Wachstums rucke, Deutsche
Spielanleitung im Programm. Wachstums rucke, Deutsche
Spielanleitung im Programm. Wachstums rucke, Deutsche
Spielanleitung im Programm.

für den SPECTRUM 16/48K DM 32.00

Computerposter

APRIL 4 1984

3,- DM 25 öS 3,- sfr

NEU

Jeden
Monat
ein
tolles Spielprogramm
und ein
Superposter
für nur
3,- DM.

Der sagenhafte Schatz des Drachen Mordor

für
VC-20
Commodore 64
ZX Spectrum











Computer poster

4









[illegible]

557a RETURN

Handlung:

Dadurch kann man sich informieren, was man auch an Geld, Grundstücken und Material anfordern kann. Durch Druck auf gegebenen Knopf (1) und Mäusenägel aufgeben (2). Durch die Anzeige auf einem Drucker (3) wird die Spielweise, -Zug, -Knoten des Anfangs und einer Drucker (4) nach einer durchgeführten Aktion (außer Zuerstfeld und Teilprüfung) steht auch erneut die Frage, wofür man sich bewegt will.

Bewegung der Spieler:

Der Spieler hat in der Höhle die Möglichkeit, vorwärts, rückwärts oder seitwärts zu gehen. Er kann auch sich zurückziehen und nichts tun, dann ist allerdings sofort der nächste Spieler an der Reihe. Das Hindernissen bietet die Möglichkeit, durch Zurückgehen wieder zum Ausgangspunkt zurückzukommen.

Vorwärts R = Rückwärts S = Seitwärts
Wenn man durch S - V - S - V - V - S - R von Höhle in einen Spätknoten in Höhle vor gekommen ist, so kommt man durch die Zugfolge V - S - R - R - S - R - S wieder in diesen Zugang in Höhle 0.
Die Gegenrichtung zu Vorwärts (in Rückwärts) (und umgekehrt) während die Gegenrichtung zu seitwärts wiederum schwierig ist, da nicht zwischen Rechts- und links unterschieden wird. Jede Höhle hat nur einen sinnvollen Ein-/Ausgang.

Es ist unbedingt notwendig, einen Plan des Höhlensystems zu zeichnen, welches sehr schwierig sein kann. Jede Höhle hat drei Öffnungen (V, R und S) wobei eine oder zwei manchmal in Sackgassen führen. Höhle 0 kann man nur auswärts verlassen, wobei man in Höhle 2 gerät. Das übrige System wird jedoch nur am besten gezeichnet.

Wenn man sich nun für eine Richtung entschieden hat, kann sich verschiedene Ereignisse ereignen.

Ergebnisse:

Siege:
Das kann überall passieren. Man verliert 10% der ursprünglichen Gesundheit und der nächste Spieler ist an der Reihe.
Wenn man weiter stolpert, noch in eine Sackgasse gerät, kommt man nun in eine Höhle. In einer Höhle können einem die verschiedenen Dinge passieren.

Ein leerer Raum:

Dies ist sehr selten. Hier muß man keine Klippen bestechen, kann aber auch nichts gewinnen.

Ein Goldknoten:

Nach kurzer Zeit fragt der Computer, wieviel des herrschenden Schatzes man mitnehmen will. Durch die HOCH- und RÜNTER-Tasten kann der Spieler in drei Schritten eingestuft werden.

Die EINGABE gibt den Wert an. Aber nur jeder Wert über 100 GS aufeinander addiert wird, schwächt seiner Gesundheit. Es verbleibt pro 10 GS ein Prozent seiner ursprünglichen Gesundheit. Ein Beispiel: Wer 100 GS mitnimmt, verliert 10%, wer 50 GS mitnimmt, verliert 5% seiner Gesundheit. Vorwärts und Klug gehen. Wer mehrmals in dieselbe Höhle kommt, kann einen Schatz (in anderen Portionen zu 100 GS und weniger) gefälligst aufheben.

Ein Diamantknoten:

Für ihn gilt das gleiche wie für den Goldknoten, nur daß er in der Regel nicht wert ist. Er kann nämlich Tausend GS heinragen (verloren). Die Höhe und Häufigkeit der Schätze, die dem Computer zur Verfügung stehen, hängen von der Anzahl der Spieler und der an mehreren Auslaufzeiten abgefragt.

Ein Zauberknoten:

Wenn man keinen Gegenüber ansetzt, kommt man nicht in diese Höhle, sondern man einen aus, so ist in der nächsten Runde frei und man kann hinaus.

Ein (schreckliches) Monster:

Aber was es heißt? Ein schreckliches Monster ist gefährlicher, als ein gewöhnliches, ohne den Titel "schrecklich". Mit einem Gegenüber kann man das Monster für diese Runde beschwören und dann vorbeigehen.

Will man keinen Gegenüber einsetzen, so muß man kämpfen. Hier entscheidet zwischen Sieg und Niederlage, je länger man mit dem Monster kämpft, desto größer die Gefahr.

Entscheidet sich jeder Spieler in der nächsten Runde auf und es muß sein, so schnell wie möglich die entsprechende Taste drücken.

Stern zwischen den Höhlen:

Stern an der rechten Klippe.
Stern an der linken Klippe.
Stern zwischen den Höhlen.
Stern am Mund.

HOCH
RECHTS
LINKS
RÜNTER
EINGABE

Hier kommt sich ein Jüngling als Ich-Verkörperer auf.
Wenn das Monster getroffen wird, schließt es kurz die Augen, umrennen auszuweichen. Wenn es tot ist, läßt die Höhle hängen und der Computer zeigt an, wie gesund oder krank man den Kampf überstanden hat.

Wenn der Kampf nach ein bis zwei Stunden verläuft hat, fragt der Computer, ob man hochzukommen will.

Bei allen JAVENIN-Fragen während des Spieles bedeutet die EINGABE gefällige Taster wie JA und alle anderen Tasten am NEIN.

Wenn man auch Einnahme eines Halskettens noch mindestens leicht erfüllt, wird die Frage wiederholt: Ist TOPIFF oder LERCHT ANGEGRIFEN? Wenn man keine Halskette hat, wird die Frage wiederholt: Ist TOPIFF oder LERCHT ANGEGRIFEN?

Nach dem Tod eines Monsters besteht es 30% der Chance, daß die Höhle in Zukunft mehrmals ist.

Ein (Trotz-) Zauberknoten:

Ein Zauberknoten sind gefälliger als gewöhnlich.
Mit einem Gegenüber (EINGABE) gleich IDA wird die Höhle für immer von Zaubern zerstört.

Wenn man den Kampf nicht schenkt, entscheiden über den Zauberknoten des Zaubers. Himmelsknoten, die man möglichst schnell mit der entsprechenden Taste beantworten muß.
Hoch = HOCH
Links = RECHTS
Stark = RÜNTER

Wörter = LINKS

Wenn man schnell genug zwischen auf dem Zauberknoten zwei Stufen und kurz darauf eine neue Richtung. Wenn der Zauberknoten verschwindet, hat man den Kampf bestanden.

Wenn man sich erfolgreich genug anordnet, DAS WAR WOHL NICHTS! und man wird weggeworfen. Beim nächsten Zug erfahren Sie, wo Sie gefangen sind.

Der Zauberknoten:

Aber! Den muß man gefangen haben! Wer nicht in dieser Höhle war, kommt nicht zum Schatz des Drachen Mordor!

Die Nummer auf dem Bart des Schlangens muß man auch aufrufen. Mit der richtigen Zahl öffnet sich die Tür zum Schatz des Drachen Mordor!

Der verschlossene Tür:

Einmal! Rufen dieser Tür zu der Schatz verbergen.
Kann man die Nummer nicht, ist diese Tür verriegelt. Wenn sie nicht aufgeht, ist (mit HOCH und RÜNTER) einstellen und ein EINGABE eingeben, steht man den

gefangenen Schatz des Drachen Mordor!

Die Frage ist nur, ob man genug Gold hat, um mit diesem Geheiß an die Öffentlichkeit treten zu dürfen. Wenn nicht, muß man zunächst weiter Schätze und Zinsen sammeln, um dann noch einmal in diese Höhle vorzugehen.

Es dieses noch gereicht, muß man "war" nach Lebens in Höhle 0 gewinnen, um zu gewinnen.

Nach dem Erreichen kann der nächste noch lebende Spieler an der Reihe sein, dem der Spieler hat das Spiel gewonnen. Im letzten Fall wird der Computer, ob man noch einmal spielen möchte (J oder N drücken).

Computerposter - Kassettenservice

Dieses Superadventure können Sie für nur 12,- DM fix und fertig auf Kassette erhalten.
Bitte Computertyp angeben!

Bestellung an: Roeske Verlag
Postfach 620
3440 Eschwege

Bestellungen Inland:

Gegen Einsendung eines Schecks oder Vorkassenzahlung auf unser Konto bei der Kreissparkasse Eschwege:
Bankleitzahl 522 500 30
Konto-Nummer 45 22 934
senden wir Ihnen die gewünschten Programme schnellstmöglich zu.

Bestellungen Ausland:

Nur Vorauszahlung, Schein
(Kassette 12,- DM)
Keine Schecks oder Überweisungen!

Jeden Monat ein neues Computerposter mit einem tollen Programm.
Computerposter bringt im Mai:

Mad Bad Kong

Anfang des Monats bei Ihrem Zeitschriftenhändler.